

AUTOEVALUACIÓN:

RANKING:

12->VÍCTOR ARAGONÉS PIMENTEL

11->FRANCISCO MORA ORTIZ

10->MAGDALENA DE LOS ANGELES HUERTAS HANCCO

9->EDUARDO LUQUE LÓPEZ

8->PABLO MORENO MARTÍN

-VÍCTOR ARAGONÉS: Sentar las bases del proyecto. Creación de movimientos generales, en particular el peón con sus respectivas reglas. Repaso de errores en la programación. Dibujar tablero y creación de la máquina de estados (Coordinador).

-PABLO MORENO MARTÍN: Corrección de errores, movimientos verticales y horizontales del rey, movimientos del alfil y caballo.

-MAGDA: código movimientos de reina extendible a torres y alfiles, intentos por resolver los saltos de las piezas sobre otras, corrección de repetición innecesaria de la llamada a una de las funciones de movimientos, detección de unas líneas que faltaban cuando estábamos a punto de que nos funcione el ratón.

-FRANCISCO MORA ORTIZ: Corrección de errores (casilla [1,2] y [0,0]), texturas, movimiento de la reina, inicialización de las piezas en el tablero (alfil, caballo, rey y reina).

-EDU: Música y sonidos en el juego, recorte de imágenes, movimientos de teclado y ratón parcial, máquinas de estado parcial y solución de bugs.

